

モジュールのリファレンス

宮田 賢一

● 凡例

角括弧 [] で囲った仮引数は省略可能であることを意味します。

関数名, 引数の仕様
関数の動作説明
<引数>
引数の一覧
<戻り値>
関数の戻り値

● 1.1 フレーム・バッファを扱う…

framebuf.FrameBufferクラス

フレーム・バッファを扱うための framebuf.FrameBuffer クラスの主なインターフェースを表1に示します。

表1 framebuf.FrameBufferクラスの主なインターフェース

<pre>framebuf.FrameBuffer(buffer, width, height, format, stride=width)</pre> <p>新しいFrameBufferオブジェクトを構築する。</p> <p><引数></p> <ul style="list-style-type: none"> • buffer - バッファ操作をサポートするオブジェクト (bytes型と bytearray型) • width - フレーム・バッファの幅 • height - フレーム・バッファの高さ • format - ピクセルのタイプ。以下のいずれかである。 <ul style="list-style-type: none"> - framebuf.MONO_VLSB - モノクロ (ビット)。バイト内のビットは垂直方向にマップされる - framebuf.MONO_HLSB - モノクロ (ビット)。バイト内のビットは水平方向にマップされる。ビット7が左端 - framebuf.MONO_HMSB - モノクロ (ビット)。バイト内のビットは水平方向にマップされる。ビット0が左端 - framebuf.RGB565 - RGB (16ビット, 5+6+5) - framebuf.GS2_HMSB - グレー・スケール (2ビット) - framebuf.GS4_HMSB - グレー・スケール (4ビット) - framebuf.GS8 - グレー・スケール (8ビット) • stride - 水平ラインのピクセル数 <p><戻り値></p> <p>新しいFrameBufferオブジェクト</p>
<pre>FrameBuffer.line(x1, y1, x2, y2, c)</pre> <p>座標 (x1, y1) から座標 (x2, y2) への幅1ピクセルの直線を描画する。</p> <p><引数></p> <ul style="list-style-type: none"> • x1 - 始点ピクセルのx座標 • y1 - 始点ピクセルのy座標 • x2 - 終点ピクセルのx座標 • y2 - 終点ピクセルのy座標 • c - ピクセルの色 <p><戻り値></p> <p>None</p>

<pre>FrameBuffer.pixel(x, y [, c])</pre> <p>cを指定しない場合は指定したピクセルの色を取得する。cを指定した場合は指定したピクセルに指定した色を設定する。</p> <p><引数></p> <ul style="list-style-type: none"> • x - ピクセルのx座標 • y - ピクセルのy座標 • c - ピクセルの色 <p><戻り値></p> <p>None</p>
--

<pre>FrameBuffer.rect(x, y, w, h, c [, f])</pre> <p>指定した位置 (x, y)、サイズ (w, h)、色 (c) で矩形を描画する。f引数にTrueを指定すると矩形の内部を塗りつぶす。</p> <p><引数></p> <ul style="list-style-type: none"> • x - 矩形左上のx座標 • y - 矩形左上のy座標 • w - 矩形の幅 • h - 矩形の高さ • c - 輪郭の色 • f - 矩形内を塗りつぶすときTrue <p><戻り値></p> <p>None</p>
--

<pre>FrameBuffer.text(s, x, y [, c])</pre> <p>指定した座標を左上として、指定した文字列を書き込む。全ての文字のサイズは8×8ピクセルである。フォントを変更する方法は現在のところ用意されていない。</p> <p><引数></p> <ul style="list-style-type: none"> • s - 書き込む文字列 • x - テキスト領域の左上のx座標 • y - テキスト領域の左上のy座標 • c - テキストの色 <p><戻り値></p> <p>None</p>

<pre>FrameBuffer.scroll(xstep, ystep)</pre> <p>指定された方向にフレーム・バッファの内容をシフトする。</p> <p><引数></p> <ul style="list-style-type: none"> • xstep - x軸方向の移動量 • ystep - y軸方向の移動量 <p><戻り値></p> <p>None</p>
--